

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

BAN-PGS

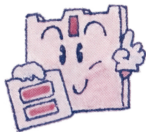
ゴキウマン 猿

© 藤子・小学館・テレビ朝日



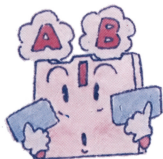
© BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

BANDAI



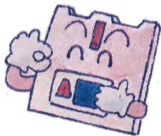
ディスクカードを書き換えたら シールも きれいにはりかえよう！

1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいはがしましょう。重ねてシールを
はると故障の原因になります。



2 古いシールをはがしたら、右のページのディスクカード用シールの
SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅は
いていないにおさえてください。



ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

この“影のトーナメント”は、実際のゴルフ
 ルールとは多少異なります。尚、一部（たつ
 まき さいよう
 巻・カラスなどの扱い）ではオリジナルルー
 ルを採用しております。

CONTENTS

●今度は影のトーナメントだ	2
●ゲームを始めるには、前準備が必要なんだ	4
●いざ、君も影のトーナメントに参加しよう	6
●コントローラー基本操作	8
●ショットの仕方	9
●パットの仕方	11
●まずは、トレーニング編から	12
●コース編	14
●画面の説明	16
●ザ・必殺ショット	18
●2PLAYERの場合	20
●コースは2つ	22
●キャラクター紹介	23
●これだけは覚えておいてほしい注意事項	26



^{かげ}影のプロゴルファーの ^{さん}^ど^{かげ}今度は影のト

^{かず}^{かず} ^{かげ}数々の影のプロゴルファ
どうしても猿をほしいミ
^{じゃ}者でなく特別^{とく}^{べつ}コースを指^し
2つの難^{なん}コースが待ち^まう
^{ざる}猿は確実^{かく}^{じつ}にそれをクリア
たして、猿は無^{ざる}事^ぶにクリ
^み見えない“影”^{かげ}の挑^{ちよう}戦^{せん}者^{しゃ}
ないのだ。

^{ちやうせん}挑戦を^か勝ち抜いた^{さる}猿。
一ナメントだ

^{ちやうせん}一の挑戦を^{さる}しりぞけた猿。
^{エックス}スターXが、^{あら}新たに対^{たいせん}戦
^{てい}定して^き来た。^{しあい}試合でなく、
けているのだった……。
しなければならない。は
アできるか？まさに^{さる}猿は
たちと^{たたか}戦わなければならない

ゲームを始めるには、 前準備が必要なんだ！

ディスクシステムゲームを起動しよう

①ファミリーコンピュータ

本体とRAMアダプタ、

ディスクドライブを正し

く接続してから、本体の

POWERをONにしよう。

きちんと接続していれば下の図のような画面

が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にし

てセット。特に、うら表には気をつけよう。画面

がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめても

う一度最

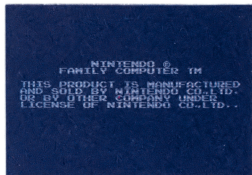
初からや

り直して

みよう。



ナウ ローディング
“NOW LOADING...”と
いう表示のあと、右のよう
な画面が出てくるはずだ。
SIDE A が上になっていな
いと出てこないよ。



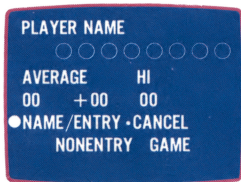
下のタイトル画面が出てきたら、スタートボタンを押
そう。もし起動しなかった場合は、28ページを見て原因
を調べ、やり直してみよう。



いざ、 きみ かけ 君も影のトーナメントに さん か 参加しよう！

ひとり ばあい 〈1人プレイの場合〉

プレイヤーネーム画面で君
だけの特別データが保存で
きるんだ。NAME/ENT-
RY・CANCELにSELECT
ボタンでカーソルを合
わせたらSTARTボタンを
押し、文字枠から文字を選ん
で名前を入れよう。+ ボタン
とA ボタンを使うんだヨ。
文字は最大8文字まで入る。
そして、“END”で終了。



ゲームを^{はじ}めるときは^{スタート}STARTボタンだよ！

登録^{とうろく}し直し^{なお}したいならもうい
ち度^ど "NAME/ENTRY"
CANCEL^{キャンセル}に合わせて入れ^あれ
ばいい。

また、登録^{とうろく}していない人^{ひと}が
ゲーム^{ゲーム}をするには、"NON ENTRY GAME"
こと！（このとき、データはセーブされないよ）



コントローラー基本操作

猿はキミの分身だ!!

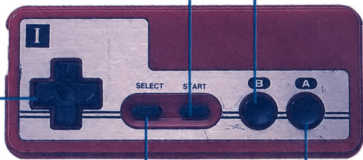
✦ ボタン 打球の高さを選びます（上・下）。
打球方向を決めます（左・右）。

スタートボタン
ゲームスタート、ポーズ
などに使います。

② ボタン クラブや必殺ショットを選びます。

SELECT ボタン
メニュー画面の選択、サブ画面の呼びだしにつかいます。

① ボタン
ショット・パットのとき押しします。



ショットの仕方

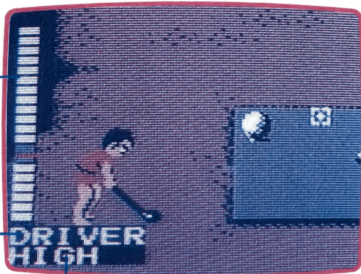
✦ボタンの左右で「+」を動かして打球方向を決めよう。

⑧ボタンで、クラブや必殺ショットを選びます。(必殺ショットは状況によってできるときとできないときがある)

次に✦ボタンの上・下で「HIGH」「MIDDLE」「LOW」のどれか打球の高さを決めよう。

高い球ほど風の影響を受けるから気をつけよう。

スイングレベルゲージ



クラブの種類

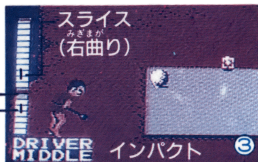
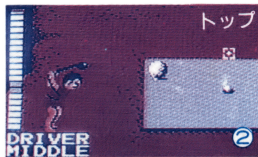
打球の高さ

ショットは画面^{が めんじょうひだり}上左にあるレベルゲージを見ながら^み①
ボタンを3回押すんだ。^{かい お}

①①ボタンでバックスイ
グ^{かい し}開始、ゲージのライン
が上昇^{じょうしょう}。

②①ボタンでスイングスト
ップ、ゲージのラインが
止まり、下降^{かこう}。(ここで飛
距離^{きょり}が決まります)

③①ボタンでインパクト位
置^{ち き}が決まって、フック・
スライス^{おも}も思いのままで!
ゲージの位置^{い ち}(インパクト)
で打ち分けられるゾ。



ストレート

フック
^{ひだりまが}
(左曲り)

パットの仕方

ショットとはちがってAボタンを2回押すんだ

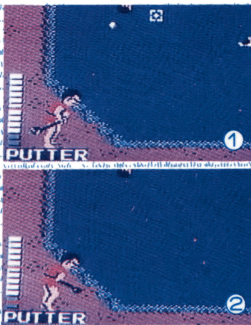
もちろん、**↑**を動かして方向を決めよう。そうしたら、**シバメ**の方向に注意してパッティングだ!!

①Aボタンを押す、**↑**の
スイングが始まる、**ゲージ**
が上昇。

②Aボタンを押す、**↑**の
位置が決まり、**パットの**
強さが決定だ。**ゲージは**
止まりすぐ下降。

③あとは自動的に**パット**。
ショットのときも、**パットの**
ときも**それぞれ最後のAボタン**
を押すのをやめれば、その**ショ**
ットは打数として数えないヨ。

つまり**ギン**に**セ**ルでできるんだ。



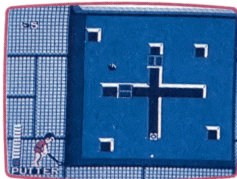
まずは、トレーニング編から!!

猿^{さる}だって、きびしい訓練^{くんれん}から、必殺^{ひつさつ}ショットを^{へん}あみだした。君もこのトレーニング編で練習^{れんしゅう}だ。

SELECT^{セレクト}ボタンで“TRAINING”^{トレーニング}を^{へん}えら^{えら}び、START^{スタート}ボタンを^おお^{ナウ}そう。“NOW LOADING”^{ローディング}の後、ゲーム^{あと}開始^{かいし}だ。

もちろん最初^{さいしよ}からコース編^{へん}を選^{えら}んでもOKだよ。オーケー

トレーニング編^{へん}は、的^{まと}当^あて
(オニたいじ・風船割^{ふうせんわ}り)と
パッティング(ビリヤード
グリーン・モグラグリーン)
で、的^{まと}当^あてとパッティング^{ひと}
それぞれ、どれか一つづつ
登場^{とうじよう}。5回^{かい}づつショット(5
打数^{だすう})できる。



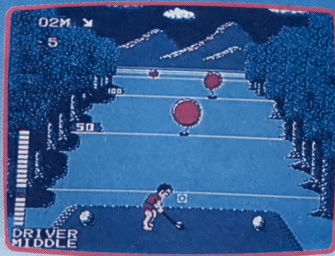
じつ
実はこのトレーニング編での結果がコース編での必殺
ショットが打てる回数に影響するぞ！

ま と あ
的当てではハタツツミ、パッティングではモズオトシ
が、それぞれ最高5回までふやすことができる。

ビリヤードグリーンは壁をうまく利用したり、頭をつ
かおうネ。

これはスゴイ！

ま と あ
的当ては3D立体感覚画面だ。



オニがでるか、風船かは、ランダムに登場！

コース編^{へん}

さあ、いよいよ影のトーナメント^{かげ かい し}開始！

“COURSE” に合わせSTART^{スタート}ボタン、もしくはトレーニング^{へん しゅうりょう}編が終了したらコース^{コース}編^{へん}へ行けるぞ。

“PLEASE SET DISK SIDE B”^{ブリーズ セット ディスク サイド ビー ひょうじ}の表示が出たらB面^{ビーめん}にセットし直そう。まずは竜が峰^{りゅう みね}コースのスタートだ。



120m

14



1画面の縦方向は^{が めん たてほうこう}
おお 大むね、120m

さあ、ホールアウトだ！

テクノC.C.が^{おわ}終わったら1ゲーム^{しゅうりょう}終了。
スタートボタンを押すと^お下の^{した}ような表示になるから、A^{エー}
面^{めん}に^なセットし直そう、^{ナウ}“NOW SAVING”の文字が^も出^で
て、タイトル画面になればセーブ^{がめん}完了。
セーブ内容^{ないよう}はHI-スコアとアベレージ^{ハイ}だ。

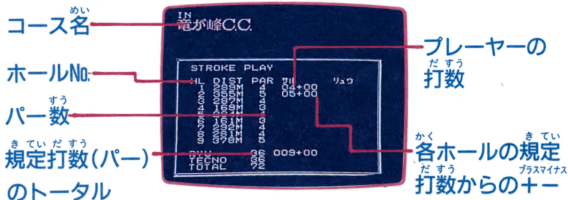
PLEASE
SET DISK SIDE A

※セーブ回数^{かいすう}が6万5千回^{まん せんかい ち}を越え
ると、セーブデータは0になり
ます。



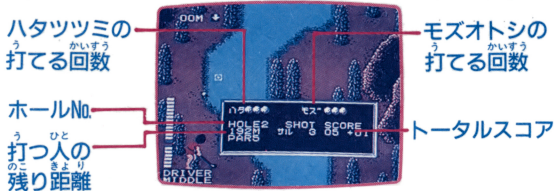
プレイヤー^{ふたり}(2人プレイ)は、セーブはありません。

が めん せつめい スコア画面の説明



が めん せつめい サブ画面の説明

サブ画面は、ゲーム中にSELECTボタンで呼び出すんだヨ!



ちよくせんきより ひょうじ
(直線距離の表示になります)

ゲーム中の画面データ説明

OB、ウォーターハザード、
バンカー表示

風力、風向
グリーン上では、
シバ目方向

スイング
レベル
ゲージ



カーソル 360° 64段回

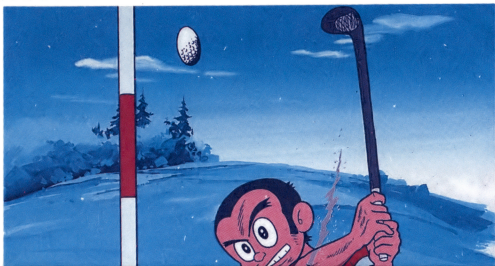
打球の高さ

HIGH MIDDLE LOW

ザ・必殺ショット

きみ ひっさつ か のう
君にも必殺ショットが可能だ

ひっさつ
必殺ショットの種類はふたつ、ハタツツミとモズオト
シ。どちらも打つにはある一定の条件が必要なんだ。
もちろん、プロゴルファー猿が大好きな君なら知って
ると思うけど、必殺ショットは猿が数々の名勝負や地
獄谷の特訓の中であみだしたベスト・ショットだ。だ
から、ゲーム中でもここぞというときに使って欲しい。
ゲーム展開の流れをよく考えるのもいいスコアを生み
だす秘訣だよ。



はた 旗つつみ

はた
旗つつみは、グリーン上のポールの旗めがけてボール
に旗をからませて、カップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で80m以内。

おと モズ落とし

おと
モズ落としは、モズが獲物を狙うように高いボールで、
真上からカップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で50m以内。

どちらも、サブ画面の必殺ショット回数表示が0でないコト！

じょうけん あ ひっさつ ひっさつ かい
条件に合わずに必殺ショットをしても必殺ショット回
すう へ
数が減るだけでミスショットになっちゃうよ。
やっぱりスゴイッ！どちらも超がつくほどの秘打だ。

プレイヤー^{ふたり}2PLAYER(2人プレイ)の場合^{ば あい}

(コントローラー^{し ょう}Ⅰ・Ⅱを使用)

2人プレイを選んでSTARTボタンを押すと“NOW
LOADING”の後、竜が峰コースのスコア画面が出る。
そこには猿と竜がいて、間に^{さる りゅう}△が回転している。コント
ローラーⅠとⅡといずれかの^あボタンで止まるから
□の先が向いた方がオーナー(先攻)だゾ!

遂に猿とクワン一竜の対決、それぞれの個性を生かした
プレーで、好試合を展開しよう。

2人プレイでは、猿ができる必殺ショット(モズオト
シ、ハタツツミ)はそれぞれ1回づつ。ナント、竜も
必殺ショットがあるかも?!

もちろん、竜はパワーヒッターだから、風に影響され
にくいし、猿よりも遠くへ飛ばすことが可能だ。ヌン
チャクドライバーは300mも飛ぶときがあるんだゾ。

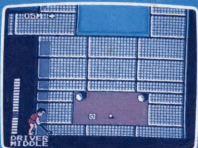
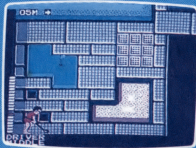
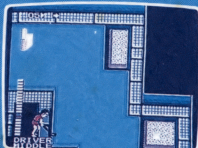
スタート し あいかい し
STARTボタンで試合開始！

オーナーからショットをするんだ。グリーンからの直線
距離が遠い方が先に打つんだよ。

かく まえ せいせきじゆん き
各ホールごとのオーナーは、前ホールの成績順で決まる。
ひ わ まえ おな
引き分けなら、前ホールと同じだよ。

コレはスゴイッ！

スタート じょうたい
STARTボタンでポーズ状態にすれば、+ボタンでコ
ース全体のレイアウトを見ることができるゾ。



コースは2つ、

なん

難ホールばかりの18ホール

※この“影のトーナメント”は普通のゴルフゲームとは多少異なります。
かげ影のトーナメント”はふつう普通のゴルフゲームとは多少異なる
りようしよくだります。ご了承ください。

竜が峰C.C. (OUT)

No.	<small>きより</small> LENGTH	<small>パー</small> PAR
1	<small>メートル</small> 289M	4
2	415M	5
3	287M	4
4	169M	3
5	284M	4
6	161M	3
7	292M	4
8	281M	4
9	438M	5
<small>トータル</small> TOTAL		36

テクノC.C. (IN)

No.	<small>きより</small> LENGTH	<small>パー</small> PAR
10	<small>メートル</small> 173M	3
11	281M	4
12	299M	4
13	160M	3
14	299M	4
15	423M	5
16	289M	4
17	264M	4
18	474M	5
<small>トータル</small> TOTAL		36

キャラクター紹介 しょうかい

ミスターX エックス

謎の^{なぞ}プロゴルファー・スカウトマン。^{さる}猿を自分の^{じぶん}支配^{しはい}下^かにするため、あらゆる^て手^{つか}を使って^{ちようせん}挑戦^{たち}してくる。影^{かげ}のプロゴルファー達の^{しょうたい}ボス^ふである。正体はまったく不明。



○クンフー竜 リョウ

クンフーを取り入れたそのゴルフテクニックとパワーはすさまじい。岩をも砕くパワーがショットに秘めている。

^{さるまる}猿丸^{つうしょう}通称^{さる}“猿”。プロゴルファーになるため、地獄谷で特訓を続け、ミスターXの差し向ける影のプロゴルファー達の挑戦を受けていく。彼は、〈必殺ショット〉と呼ばれる、“モズ落とし”^{おとし}旗^{はた}つつみなどの秘打^{ひだ}で、苦しい闘いを勝ち抜いていくのだ!



■おもしろさ続々興味ワクワク

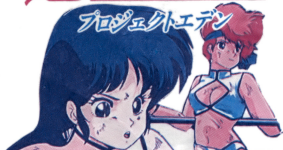
ご存知ユリとケイの、スペシャル・ウォーズ!

ディスク
カート

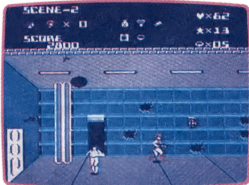
ダーティペア

DIRTY PAIR

プロジェクトエデン



ダーティペアのソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト賣場(機) ディスクライターにて、昭和62年5月27日より賣付られます



好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート

キン肉マン

キン肉星王位争奪戦

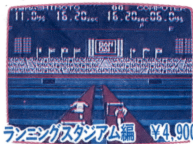


発売中 ¥3,300



キン肉マンのソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト賣場(機) ディスクライターにて、昭和62年6月24日より賣付られます

ファミリートレーナー
Family Trainer
ファミリートレーナー基本セット
¥8,500



ランニングスタジアム編 ¥4,900

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。 価格はす

ク!!バンダイNEWソフト

ゼットンを倒せば、君もHEROだ!



好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート



「ウルトラマン」のソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト置換機(ディスクライター)で、昭和62年3月26日より置換入れます。置換用プログラムと商品とは、一部メモリが異なります。



エアロビスタジオ ¥5,800



ジョギングレース ¥4,900<予>

ロム
カセット

ポケットザウルス
POCKETSAURUS

ハシモト名人が、十王剣の謎
恐竜になって大活躍!



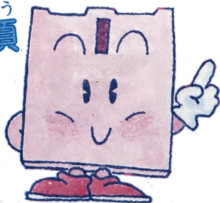
好評発売中 ¥5,500



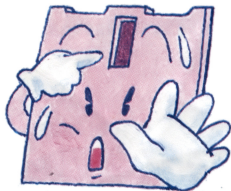
べて、標準価格です。©円谷プロ、集英社、NTV、ゆてたまご、東映動画、サンライズ、高千穂遙&A.A、BANDAI

これだけは覚えて おいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

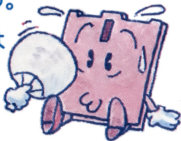


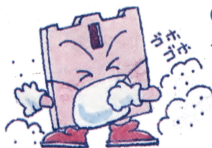
ディスクカードは大切に取り扱いおう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを傷つけたりしないように気をつけよう。

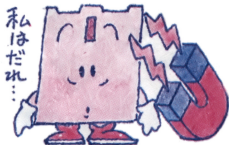
●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。





●ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ／ホコリはディスクカードの^{たいてき}大敵^{ちやくしや}なのだ。また、^{にっこう}直射^{ぼしや}日光^おのあたる場所にも置かないで^ほ欲しい。

●^{じしやく}磁石^{ちか}を近づけると、データが^き消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも^{じりよく}磁力^{ちか}があるので、近づけないようにしよう。



●^お折りまげたり、^ふ踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの^{なか}中^いに入れておいてね。

ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時、EJECT^{とき}ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{でんげん}電源スイッチに^て手を触れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう！

ディスクシステムが

せいじょう さ どう

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考に原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

スーパー変 影のトーナメント

発売元

株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（東京）東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-862-0371

（大阪）大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

（名古屋）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371

電話受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時

©藤子・小学館・テレビ朝日

©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN



T4902425 07600 3